A Teoria da Utilidade

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Sabemos que o desenvolvimento de um jogo digital é uma dimensão multifacetada, sobretudo no que diz respeito a criação de uma experiência lúdica; isto é, na concepção de uma atividade baseada em regras, interações e de maneira livre (o jogador escolhe jogar). Além disso, observamos que existem características importantes no processo de criação de um jogo, como a tétrade elementar de Schell, a teoria do flow, o equilíbrio de Nash, e assim por diante. Nesta aula, vamos discutir a respeito da teoria da utilidade.

Vamos lá?

Experiência subjetiva da teoria da utilidade

Antes de prosseguirmos, vamos analisar a situação a seguir:

“Um pai ao jogar cartas com o filho, apostando alguns centavos, sendo o seu objetivo motivar o filho e aumentar sua autoestima estaria agindo de forma racional ao não ser muito competitivo e não buscar a vitória sempre, mas sim aumentar seu (e do filho) bem-estar.

Ou seria o mesmo pai, mais racional se tratar o filho como um adversário qualquer e buscasse sempre a vitória com o intuito de aumentar seus ganhos"(Davis, Morton D. Teoria dos Jogos: uma introdução não técnic Cultrix, 1973, pág. 65, adaptado)

Se observarmos, de maneira geral, é possível compreender que o desenvolvimento de uma experiência lúdica (o jogo como o meio para a experiência) é um âmbito pluralista; mas, centrado nas facetas subjetivas dos indivíduos. Assim, no exemplo anterior, temos dois jogadores (racionais) que, a partir da análise das regras do jogo, tomam decisões (GUERREIRO, 2015). No entanto, quando falamos em criar algo para um fim (lembre-se: o jogo não é a experiência), ou melhor, quando disponibilizamos subsídios para possibilitar a ludicidade através da interpretação do meio, temos que o comportamento racional nem sempre leva a melhor escolha em uma interação estratégica.

Mas, o que é a racionalidade?

Santos (2016, p. 49), comenta que a racionalidade (ou o comportamento racional) é a capacidade de interpretar os elementos do jogo. Embora seja uma definição geral, o comportamento racional pode ser interpretado através dos seguintes pontos:

- Racionalidade é um processo reflexivo;
- Racionalidade é a capacidade de resolver problemas;
- Racionalidade é uma ação baseada na interpretação do meio;
- Racionalidade é a faculdade de raciocinar;

Além disso, com base na premissa da racionalidade e da utilidade, Filho (2008, p. 53) elenca alguns pontos importantes:

- “Tudo é suscetível de comparação.
- Preferência e Indiferença são transitivas.
- Um jogador é indiferente diante de prêmios equivalentes.
- O jogador sempre se arrisca se as possibilidades forem suficientemente boas.
- Um sorteio será tanto melhor quanto mais ampla a possibilidade de conseguir o prêmio.
- Os jogadores são indiferentes ao tipo de jogo.”

Logo, o comportamento racional pode ser definido como uma ação, estado ou qualidade de ser capaz de empregar o raciocinar com base em fatos para resolver problemas (FIANI, 2009; CÂMARA, 2011). Desta forma, a racionalidade em um jogo seria a capacidade de interpretar os elementos do jogo para maximizar o resultado das interações em um conflito. Mas, quando falamos em utilidade (lembrando do exemplo anterior) temos a limitação da racionalidade, pois um indivíduo pode escolher uma ação baseada apenas na sua motivação (como garantir o bem estar do filho).

Atividade extra

Leia o capítulo 1, 2 e 3 do livro: A Arte de Game Design

Editora: Elsevier Autor: Jesse Schell

ISBN: 10: 8535241981 / ISBN-13: 978-8535241983

Referência Bibliográfica

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011, 92p.

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

GUERREIRO, Manoel Augusto da Silva. **Os efeitos do Game Design no processo de criação de jogos digitais utilizados no ensino de Química e Ciências**: o que devemos considerar?. 2015. 297 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências, 2015. Disponível em: < http://hdl.handle.net/11449/126484 >.

SANTOS, Cleverton Souza. **Introdução à Teoria dos Jogos para o Ensino Médio**. 2018. 178 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Matemática) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2018.

Ir para questão